

RÚBRICA - Matemáticas - 5.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>1. Resolver problemas de la vida cotidiana u otros, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas mediante el uso de procesos de razonamiento y estrategias, así como realizar los cálculos necesarios, comprobando la coherencia de las soluciones obtenidas y planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, etc., con ayuda de herramientas tecnológicas si fuera necesario. Expresar verbalmente o por escrito el proceso seguido.</p> <p>El criterio pretende comprobar que el alumnado resuelve problemas aritméticos, geométricos, de patrones lógicos, problemas abiertos con más de una solución, problemas con distractores de la vida cotidiana, etc.; y si sigue para ello una secuencia: comprende el enunciado, discrimina los datos y su relación con la pregunta, realiza un esquema de la situación, elabora un plan de resolución, ejecuta el plan siguiendo la estrategia más adecuada (ensayo-error, organización de la información, modelización, simplificar, analogía, comenzar desde atrás, etc.), comprueba los resultados y responde. Se debe comprobar que realiza la secuencia con orden y claridad, y que utiliza herramientas tecnológicas, entre ellas la calculadora, para agilizar su trabajo y autocorregirse.</p> <p>También se pretende evaluar si, en una dinámica de interacción social, comparte sus ideas y respeta las de las demás personas, para posteriormente elegir las más adecuadas; si toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad; y si persevera en el proceso y acepta la crítica razonada.</p>	<p>Resuelve, con incorrecciones importantes, problemas en contextos matemáticos o de la vida cotidiana. Para ello, ejecuta, solamente cuando recibe ayuda e instrucciones constantes, la secuencia de resolución del problema y utiliza herramientas tecnológicas, entre ellas la calculadora. En una dinámica de interacción social, durante el proceso de resolución de problemas comparte sus ideas de forma confusa y rara vez respeta las de las demás personas, no admite o ignora la crítica razonada, y desiste en el proceso a pesar de que se le indique repetidamente.</p>	<p>Resuelve, con algunas incorrecciones poco importantes, problemas aritméticos, geométricos, de patrones, lógicos, abiertos y con distractores en contextos matemáticos de la vida cotidiana. Para ello, ejecuta, con ayuda ocasional y siguiendo modelos, la secuencia de resolución del problema y utiliza herramientas tecnológicas, entre ellas la calculadora. En una dinámica de interacción social, durante el proceso de resolución de problemas comparte con cierta claridad sus ideas y respeta ocasionalmente las de las demás personas, admite la crítica razonada con conformidad y persevera en el proceso si se le indica de manera repetida.</p>	<p>Resuelve, con corrección, problemas aritméticos, geométricos, de patrones, lógicos, abiertos y con distractores en contextos matemáticos de la vida cotidiana. Para ello, ejecuta con ayuda ocasional y siguiendo modelos la secuencia de resolución del problema y utiliza herramientas tecnológicas, entre ellas la calculadora. En una dinámica de interacción social, durante el proceso de resolución de problemas comparte sus ideas con claridad y respeta habitualmente las de las demás personas, admitiendo la crítica razonada con tolerancia y perseverando en el proceso si se le anima.</p>	<p>Resuelve con corrección problemas aritméticos, geométricos, de patrones, lógicos, abiertos y con distractores en contextos matemáticos de la vida cotidiana. Para ello, ejecuta de forma autónoma la secuencia de resolución del problema y utiliza herramientas tecnológicas, entre ellas la calculadora. Además, en una dinámica de interacción social, durante el proceso de resolución de problemas comparte sus ideas con orden y claridad, respeta siempre las de las demás personas y admite la crítica razonada con tolerancia, perseverando por sí mismo en el proceso.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA						
					COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA						
					COMPETENCIA DIGITAL						
					APRENDER A APRENDER						
					COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS						
					SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR						
					CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						

RÚBRICA - Matemáticas - 5.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>2. Elaborar conjeturas, planificar, experimentar y aplicar estrategias de razonamiento para resolver retos o pequeñas investigaciones matemáticas de la propia asignatura o del entorno, y explicar oralmente o por escrito el trabajo realizado y las conclusiones obtenidas apoyándose en recursos TIC, mostrando en el proceso actitudes del quehacer matemático.</p> <p>Este criterio de evaluación trata de valorar si para resolver retos o pequeñas investigaciones que conecten la realidad con las matemáticas, el alumnado elabora conjeturas, planifica su trabajo teniendo en cuenta: qué quiero averiguar, qué tengo, qué busco, cómo lo puedo hacer y si es adecuada la solución. Asimismo, se constatará que experimenta ayudándose de materiales manipulativos, recursos TIC y de la calculadora; y que aplica estrategias de razonamiento como clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos... De igual modo, se valorará si explica oralmente o por escrito el trabajo realizado y las conclusiones obtenidas, apoyándose en recursos TIC como documentos elaborados mediante procesadores de texto, presentaciones o el uso de aplicaciones informáticas, mostrando en el proceso actitudes del quehacer matemático como la perseverancia en la búsqueda de la solución, esfuerzo, aceptación de la crítica razonada, flexibilidad y confianza en sí mismo.</p>	<p>Elabora conjeturas y planifica su trabajo siempre con ayuda y siguiendo modelos y preguntas guía. Para ello, experimenta con el apoyo de materiales manipulativos, recursos TIC y de la calculadora, aplicando estrategias de razonamiento poco o nada aceptables para la resolución de retos o pequeñas investigaciones. Asimismo, explica de forma confusa el trabajo realizado y las conclusiones obtenidas, y utiliza recursos TIC con un manejo muy básico; y rara vez muestra actitudes del quehacer matemático en el proceso.</p>	<p>Elabora conjeturas y planifica su trabajo con ayuda ocasional e instrucciones constantes siguiendo preguntas guía. Para ello, experimenta con el apoyo de materiales manipulativos, de recursos TIC y de la calculadora, aplicando estrategias de razonamiento aceptables para la resolución de retos o pequeñas investigaciones. Asimismo, explica con cierta claridad el trabajo realizado y las conclusiones obtenidas, utilizando recursos TIC con cierto dominio; y muestra ocasionalmente actitudes del quehacer matemático en el proceso.</p>	<p>Elabora conjeturas y planifica su trabajo con ayuda ocasional siguiendo preguntas guía. Para ello, experimenta con el apoyo de materiales manipulativos, recursos TIC y de la calculadora, aplicando estrategias de razonamiento efectivas para la resolución de retos o pequeñas investigaciones. Asimismo, explica con claridad y cierto orden el trabajo realizado y las conclusiones obtenidas, utilizando recursos TIC con soltura; y muestra con frecuencia actitudes del quehacer matemático en el proceso.</p>	<p>Elabora conjeturas y planifica su trabajo con autonomía siguiendo preguntas guía. Para ello, experimenta con la ayuda de materiales manipulativos, recursos TIC y de la calculadora, aplicando estrategias de razonamiento efectivas para resolver retos o pequeñas investigaciones. Asimismo, explica con orden y claridad el trabajo realizado y las conclusiones obtenidas, utilizando recursos TIC con bastante soltura; y muestra siempre actitudes del quehacer matemático en el proceso.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA						
					COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA						
					COMPETENCIA DIGITAL						
					APRENDER A APRENDER						
					COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS						
					SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR						
					CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						

RÚBRICA - Matemáticas - 5.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>3. Utilizar los números naturales, enteros, decimales, las fracciones y porcentajes, leyendo, escribiendo, ordenando y redondeando cantidades, para interpretar e intercambiar información en contextos de la vida cotidiana. Razonar su valor atendiendo a sus equivalencias y al valor de posición de sus cifras.</p> <p>Con este criterio se pretende averiguar si el alumnado emite e interpreta correctamente informaciones numéricas en contextos de la vida cotidiana con números usuales de diferentes tipos y de interés para el alumnado en la sociedad actual. También se pretende comprobar si reconoce el valor de las cifras decimales hasta las centésimas, si relaciona fracciones sencillas con números decimales y con los correspondientes porcentajes ($\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{10}$; 0,50; 0,25; 0,75; 0,20; 0,10; 50%, 25% y 75%; 20% y 10%) y con sus representaciones gráficas y simbólicas; si ordena, compara y representa todo tipo de números en la recta numérica, y si redondea números decimales hasta las centésimas (o las milésimas en operaciones con la calculadora), todo ello con la intención de garantizar la adquisición del sentido numérico.</p>	<p>Lee y escribe con dificultades; compara, ordena y representa con muchos errores todo tipo de números; sin llegar a relacionar fracciones, decimales y porcentajes, con sus representaciones gráficas y simbólicas ni redondear números decimales reconociendo el valor de sus cifras. Así interpreta y emite con ambigüedades e incoherencias información numérica y mensajes de la vida cotidiana</p>	<p>Lee y escribe sin dificultades importantes; compara, ordena y representa con algunos errores todo tipo de números; relaciona fracciones, decimales y porcentajes, con sus representaciones gráficas y simbólicas; y redondea números decimales reconociendo el valor de sus cifras. Así interpreta y emite con ambigüedades información numérica y mensajes de la vida cotidiana.</p>	<p>Lee y escribe con fluidez; compara, ordena y representa con frecuente acierto todo tipo de números; relaciona fracciones, decimales y porcentajes, con sus representaciones gráficas y simbólicas; y redondea números decimales reconociendo el valor de sus cifras. Así interpreta y emite con cierta coherencia información numérica y mensajes de la vida cotidiana.</p>	<p>Lee y escribe con fluidez destacable; compara, ordena y representa con acierto todo tipo de números; relaciona fracciones, decimales y porcentajes, con sus representaciones gráficas y simbólicas; y redondea números decimales y reconoce el valor de sus cifras. Así interpreta y emite con coherencia información numérica y mensajes de la vida cotidiana.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA COMPETENCIA DIGITAL APRENDER A APRENDER COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						

RÚBRICA - Matemáticas - 5.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>4. Elegir y utilizar las operaciones pertinentes para la resolución de problemas que involucren las estructuras aditiva (suma o resta) y multiplicativa (multiplicación o división), enunciar problemas coherentes que se resuelvan con operaciones dadas, así como, ofrecer representaciones gráficas adecuadas y argumentarlas.</p> <p>Este criterio pretende valorar si el alumnado elige y utiliza razonadamente las operaciones adecuadas para obtener la solución correcta en problemas aritméticos reales o simulados, que se resuelvan con varias operaciones y que involucren la estructura aditiva y la multiplicativa conjuntamente, evidenciando que entiende su significado; si enuncia problemas que se resuelvan con operaciones que se le ofrecen de antemano; si realiza representaciones adecuadas a las situaciones planteadas cuando sea conveniente; si argumenta las propuestas razonadamente; y si utiliza la calculadora o recursos TIC para calcular y comprobar las operaciones.</p>	<p>Elige y utiliza con imprecisiones destacables incluso con ayuda las operaciones adecuadas para obtener la solución de problemas aritméticos que involucren la estructura aditiva y la multiplicativa conjuntamente. Además, realiza diagramas partes-todo u otras representaciones gráficas inapropiadas; enuncia con incorrecciones importantes problemas que se resuelvan con operaciones dadas de antemano y las argumenta con ambigüedades; y utiliza con ineficacia la calculadora o recursos TIC para calcular y comprobar las operaciones.</p>	<p>Elige y utiliza con algunas imprecisiones y ayuda ocasional las operaciones adecuadas para obtener la solución de problemas aritméticos que involucren la estructura aditiva y la multiplicativa conjuntamente. Además, realiza diagramas partes-todo u otras representaciones gráficas aceptables; enuncia con algunas incorrecciones poco importantes problemas que se resuelvan con operaciones dadas de antemano y las argumenta con alguna incoherencia; utiliza con la operatividad suficiente la calculadora o recursos TIC para calcular y comprobar las operaciones.</p>	<p>Elige y utiliza con cierta precisión, seguridad y autonomía las operaciones adecuadas para obtener la solución de problemas aritméticos que involucren la estructura aditiva y la multiplicativa conjuntamente, realiza diagramas partes-todo u otras representaciones gráficas oportunas. Enuncia con bastante corrección problemas que se resuelvan con operaciones dadas de antemano y las argumenta con bastante coherencia. Utiliza la calculadora o recursos TIC para calcular y comprobar las operaciones.</p>	<p>Elige y utiliza con precisión, seguridad y autonomía las operaciones adecuadas para obtener la solución de problemas aritméticos que involucren la estructura aditiva y la multiplicativa conjuntamente. Además, realiza diagramas partes-todo u otras representaciones gráficas muy pertinentes; enuncia con corrección problemas que se resuelvan con operaciones dadas de antemano; las argumenta con coherencia; utiliza de forma efectiva la calculadora o recursos TIC para calcular y comprobar las operaciones.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA						
					COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA						
					COMPETENCIA DIGITAL						
					APRENDER A APRENDER						
					COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS						
					SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR						
					CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						

RÚBRICA - Matemáticas - 5.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS								
					1	2	3	4	5	6	7		
<p>5. Utilizar estrategias y algoritmos diversos para calcular de forma mental y escrita con fluidez y precisión, con el fin de obtener información numérica en contextos de resolución de problemas.</p> <p>Con este criterio se constatará si el alumnado calcula con precisión, utilizando estrategias de cálculo, algunas descubiertas por sí mismo, y algoritmos flexibles basados en las propiedades de las operaciones, aplicando todo ello al cálculo con números naturales y decimales, fracciones y porcentajes en situaciones de resolución de problemas de la vida cotidiana; así como, si utiliza de forma comprensiva otros algoritmos, y si usa la calculadora para la autocorrección, mostrando actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.</p>	<p>Selecciona estrategias inapropiadas (de cálculo mental, algoritmos flexibles, otros algoritmos); calcula de manera ocasional con fluidez y precisión para obtener información numérica en situaciones de resolución de problemas de la vida cotidiana; utiliza ineficazmente la calculadora para la investigación y la autocorrección, mostrando rara vez esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.</p>	<p>Selecciona estrategias aceptables (de cálculo mental, algoritmos flexibles, otros algoritmos); calcula frecuentemente con fluidez y precisión para obtener información numérica en situaciones de resolución de problemas de la vida cotidiana; utiliza con alguna seguridad y la operatividad suficiente la calculadora para la investigación y la autocorrección, mostrando de manera discontinua esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.</p>	<p>Selecciona estrategias adecuadas (de cálculo mental, algoritmos flexibles, otros algoritmos); calcula regularmente con fluidez y precisión para obtener información numérica en situaciones de resolución de problemas de la vida cotidiana; y utiliza con seguridad y efectividad la calculadora para la investigación y la autocorrección, mostrando casi siempre esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.</p>	<p>Selecciona estrategias pertinentes (de cálculo mental, algoritmos flexibles, otros algoritmos); calcula siempre con fluidez y precisión para obtener información numérica en situaciones de resolución de problemas de la vida cotidiana; y utiliza con seguridad y efectividad la calculadora para la investigación y la autocorrección, mostrando de manera constante esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES		

RÚBRICA - Matemáticas - 5.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS								
					1	2	3	4	5	6	7		
<p>6. Estimar, comparar, medir y expresar cantidades en situaciones relacionadas con magnitudes de longitud, peso/masa, superficie, capacidad, tiempo y ángulos, para aplicarlo a la resolución de problemas.</p> <p>Este criterio trata de valorar si realiza comparaciones directas e indirectas, respondiendo a las preguntas: cuál es mayor y cuántas veces es mayor; si mide eligiendo y utilizando los instrumentos apropiados (regla, cinta métrica, báscula, cronómetro, transportador, envases graduados...); si usa las unidades más adecuadas en cada caso tanto no convencionales como convencionales (km, m, dm, cm, mm – t, kg, g – hora, minuto, segundo – l, dl, cl, ml – cm², m²), y sus relaciones con sus fracciones $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$ y $\frac{3}{4}$, y si opera y realiza conversiones, cuando sea necesario, recurriendo más a las relaciones y equivalencias entre ellas que al cálculo mecánico para resolver problemas en contextos reales, ofreciendo previamente estimaciones razonables de los resultados de las comparaciones y de las mediciones, explicando oralmente o por escrito el proceso seguido.</p>	<p>Realiza con incorrecciones importantes comparaciones directas e indirectas, respondiendo a las preguntas: cuál es mayor y cuántas veces es mayor; estima medidas con errores y ambigüedades y mide con imprecisiones significativas, eligiendo y utilizando en raras ocasiones los instrumentos y unidades más apropiadas, tanto no convencionales como convencionales; opera y realiza, aunque de manera guiada y con incorrecciones importantes, conversiones para resolver problemas en contextos reales o simulados, relacionados con las magnitudes de longitud, peso/masa, superficie, capacidad, tiempo y ángulos, explicando de forma confusa el proceso seguido y la estrategia utilizada.</p>	<p>Realiza con algunas incorrecciones poco importantes comparaciones directas e indirectas, respondiendo a las preguntas: cuál es mayor y cuántas veces es mayor; estima medidas con ambigüedades, mide con alguna imprecisión, eligiendo y utilizando regularmente los instrumentos y unidades más apropiadas, tanto no convencionales como convencionales; opera y realiza con cierta autonomía y algunas incorrecciones importantes conversiones para resolver problemas en contextos reales o simulados relacionados con las magnitudes de longitud, peso/masa, superficie, capacidad, tiempo y ángulos, explicando sin dificultad destacable el proceso seguido y la estrategia utilizada.</p>	<p>Realiza con cierta corrección comparaciones directas e indirectas, respondiendo a las preguntas: cuál es mayor y cuántas veces es mayor; estima medidas con seguridad y bastante acierto, mide sin imprecisiones destacables, eligiendo y utilizando con frecuencia los instrumentos y unidades más apropiadas, tanto no convencionales como convencionales; opera y realiza con cierta autonomía y corrección conversiones para resolver problemas en contextos reales o simulados, relacionados con las magnitudes de longitud, peso/masa, superficie, capacidad, tiempo y ángulos, explicando adecuadamente el proceso seguido y la estrategia utilizada.</p>	<p>Realiza con corrección e iniciativa propia comparaciones directas e indirectas, respondiendo a las preguntas: cuál es mayor y cuántas veces es mayor; estima medidas con seguridad y acierto y mide con precisión, eligiendo y utilizando siempre los instrumentos y unidades más apropiadas, tanto no convencionales como convencionales; opera y realiza con autonomía y corrección conversiones para resolver problemas en contextos reales o simulados, relacionados con las magnitudes de longitud, peso/masa, superficie, capacidad, tiempo y ángulos, explicando con detalle y exactitud el proceso seguido y la estrategia utilizada.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA								
							COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA						
							COMPETENCIA DIGITAL						
							APRENDER A APRENDER						
							COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS						
							SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR						
							CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						

RÚBRICA - Matemáticas - 5.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS								
					1	2	3	4	5	6	7		
<p>7. Describir, representar y realizar transformaciones de figuras y cuerpos geométricos en situaciones reales o simuladas; interpretar y elaborar croquis y planos de entornos cercanos; interpretar mapas, orientarse y desplazarse siguiendo itinerarios; efectuar ampliaciones y reducciones a escala, y utilizar aplicaciones informáticas para la construcción y exploración de representaciones planas y espaciales.</p> <p>Con la aplicación de este criterio se comprobará si el alumnado combina, descompone, transforma y construye formas planas, poliedros y cuerpos redondos; utiliza sus propiedades para resolver problemas, describir la realidad, identificar en el entorno escolar, doméstico, natural y arquitectónico de estos cuerpos, y apreciar el valor estético de los mismos. Se valorará si utiliza materiales manipulativos (cubos encajables, varillas magnéticas, cañitas de refresco, tangram, geoplano...), instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas, para la visualización y el razonamiento espacial, la construcción y exploración de representaciones planas y espaciales.</p> <p>Se quiere detectar si el alumnado interpreta, usa para desplazarse y realiza planos a escala y croquis, e interpreta mapas, en espacios cercanos, en salidas escolares, actividades en las canchas deportivas, distribución del mobiliario en el aula, colocación de sus trabajos en paneles en la pared, del propio alumnado en juegos, bailes, etc., utilizando los conceptos geométricos de paralelismo, perpendicularidad, ángulos y giros. Asimismo, se valorará si el alumnado es capaz de utilizar los conocimientos geométricos para analizar la realidad y llevar a cabo en equipo proyectos y propuestas de mejora de esta.</p>	<p>Combina, descompone, transforma y construye formas planas, poliedros y cuerpos redondos con muchos errores; no consigue utilizar sus propiedades para resolver problemas, describir la realidad y apreciar su valor estético; y emplea con un dominio muy básico materiales, instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas para la visualización y el razonamiento espacial, así como para la construcción y exploración de representaciones planas y espaciales. Además, interpreta, usa para desplazarse y realiza planos a escala y croquis con frecuentes e importantes equivocaciones; y no logra interpretar mapas en espacios cercanos aplicando conceptos geométricos para analizar la realidad y llevar a cabo, en equipo, proyectos y propuestas de mejora de esta.</p>	<p>Combina, descompone, transforma y construye formas planas, poliedros y cuerpos redondos con algún error; utiliza sus propiedades para la resolución de problemas, describir la realidad y apreciar su valor estético; y emplea con un dominio básico materiales, instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas para la visualización y el razonamiento espacial, así como para la construcción y exploración de representaciones planas y espaciales. Además, interpreta, usa para desplazarse y realiza planos a escala y croquis con algunas equivocaciones; e interpreta mapas en espacios cercanos, aplicando conceptos geométricos para analizar la realidad y llevar a cabo en equipo proyectos y propuestas de mejora de esta.</p>	<p>Combina, descompone, transforma y construye formas planas, poliedros y cuerpos redondos con cierta corrección; utiliza sus propiedades para resolver problemas, describir la realidad y apreciar su valor estético; y emplea con cierto dominio materiales, instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas para la visualización y el razonamiento espacial, así como para la construcción y exploración de representaciones planas y espaciales. Además, interpreta, usa para desplazarse y realiza planos a escala y croquis de forma adecuada; e interpreta mapas en espacios cercanos, aplicando conceptos geométricos para analizar la realidad y llevar a cabo en equipo proyectos y propuestas de mejora de esta.</p>	<p>Combina, descompone, transforma y construye figuras planas, poliedros y cuerpos redondos con corrección; utiliza sus propiedades para resolver problemas, describir la realidad y apreciar su valor estético; y emplea con buen dominio materiales, instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas para la visualización y el razonamiento espacial, así como para la construcción y exploración de representaciones planas y espaciales. Además, interpreta, usa para desplazarse y realiza planos a escala y croquis de forma muy adecuada; e interpreta mapas en espacios cercanos, aplicando conceptos geométricos para analizar la realidad y llevar a cabo en equipo proyectos y propuestas de mejora de esta.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA								
							COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA						
							COMPETENCIA DIGITAL						
							APRENDER A APRENDER						
							COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS						
							SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR						
							CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						

RÚBRICA - Matemáticas - 5.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>8. Planificar sencillos estudios en los que tenga que recoger, clasificar y organizar información de datos del entorno proporcionados desde distintos medios; interpretar y construir tablas y gráficas; extraer conclusiones y comunicar la información utilizando medios informáticos.</p> <p>Recoge, clasifica, organiza y representa datos de la realidad cercana, obtenidos a través de diferentes medios, para realizar un estudio de investigación sencillo, usando herramientas TIC, los analiza y extrae conclusiones y las comunica; y toma decisiones valorando sus consecuencias y las lleva a la práctica, con el fin de propiciar mejoras en su entorno.</p>	<p>Recoge, clasifica, organiza y representa con incorrecciones importantes datos de la realidad cercana, obtenidos a través de diferentes medios, para realizar una investigación, usando a nivel inicial herramientas TIC. Los analiza y extrae conclusiones poco o nada aceptables, comunicándolas con incoherencias y ambigüedades. Finalmente, toma decisiones valorando sus consecuencias y las lleva a la práctica con desinterés o dejadez, con el fin de propiciar mejoras en su entorno.</p>	<p>Recoge, clasifica, organiza y representa con alguna incorrección datos de la realidad cercana, obtenidos a través de diferentes medios, para realizar un estudio de investigación sencillo, usando de forma básica herramientas TIC. Los analiza y extrae conclusiones, comunicándolas con alguna incoherencia y ambigüedad. Finalmente, toma decisiones sin valorar las consecuencias, llevándolas a la práctica con interés inconstante, con el fin de propiciar mejoras en su entorno.</p>	<p>Recoge, clasifica, organiza y representa sin incorrecciones importantes datos de la realidad cercana, obtenidos a través de diferentes medios, para realizar un estudio de investigación sencillo de cierta complejidad, usando de forma ágil herramientas TIC. Los analiza y extrae conclusiones significativas e interesantes, comunicándolas con coherencia. Toma decisiones valorando las consecuencias y las lleva a la práctica con interés, con el fin de propiciar mejoras en su entorno.</p>	<p>Recoge, clasifica, organiza y representa con corrección datos de la realidad cercana, obtenidos a través de diferentes medios, para realizar una investigación, empleando de forma ágil y versátil herramientas TIC; y analiza los datos y extrae conclusiones significativas e interesantes, comunicándolas con coherencia y precisión. Además, toma decisiones valorando las consecuencias y las lleva a la práctica con interés y dedicación, con el fin de propiciar mejoras en su entorno.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA						
					COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA						
					COMPETENCIA DIGITAL						
					APRENDER A APRENDER						
					COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS						
					SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR						
					CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						

RÚBRICA - Matemáticas - 5.º

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE/BIEN (5-6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>9. Observar y constatar, en situaciones sencillas de juego, que hay sucesos imposibles, seguros y otros más o menos probables; realizar una estimación de la probabilidad de un suceso y comprobar, si procede, la estimación efectuada mediante el cálculo de probabilidades.)</p> <p>Identifica en situaciones sencillas de juegos si un suceso es seguro, imposible, o más o menos probable; realiza estimaciones de la probabilidad de un suceso, basadas en los experimentos realizados y la calcula, si procede, mediante el análisis de posibilidades, casos favorables entre casos posibles, usando la calculadora</p>	<p>Rara vez identifica en situaciones sencillas de juegos si un suceso es seguro, imposible, o más o menos probable. Además, realiza estimaciones poco o nada aceptables de la probabilidad de un suceso, basadas en los experimentos realizados, y las calcula con incorrecciones importantes, si procede, mediante el análisis de posibilidades (casos favorables entre casos posibles), usando la calculadora.</p>	<p>Identifica ocasionalmente en situaciones sencillas de juegos si un suceso es seguro, imposible, o más o menos probable. Además, realiza estimaciones aceptables de la probabilidad de un suceso, basadas en los experimentos realizados, y las calcula con alguna incorrección, si procede, mediante el análisis de posibilidades (casos favorables entre casos posibles), usando la calculadora.</p>	<p>Identifica con frecuencia en situaciones sencillas de juegos si un suceso es seguro, imposible o más o menos probable. Además, realiza estimaciones acertadas de la probabilidad de un suceso, basadas en los experimentos realizados, y las calcula con cierta corrección, si procede, mediante el análisis de posibilidades (casos favorables entre casos posibles), usando la calculadora.</p>	<p>Identifica siempre en situaciones sencillas de juegos si un suceso es seguro, imposible o más o menos probable. Además, realiza estimaciones acertadas de la probabilidad de un suceso, basadas en los experimentos realizados, y las calcula con corrección, si procede, mediante el análisis de posibilidades (casos favorables entre casos posibles), usando la calculadora.</p>	COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA						
					COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA						
					COMPETENCIA DIGITAL						
					APRENDER A APRENDER						
					COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS						
					SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR						
					CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES						